

PENGEMBANGAN MEDIA BLOG DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA

Resmi Sari, Yusak Hudiyono, Rahmad Soe'oad

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
Email: sariresmi86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbasis blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan replikasi kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan pembelajaran model *ASSURE*. Analisis data menggunakan tes soal, instrumen dan angket. Hasil penelitian pengembangan media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis blog yang dikembangkan sudah sesuai. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa (1) kelayakan pengembangan desain pembelajaran media blog, hasil validasi ahli materi untuk materi pembelajaran berbasis blog sebesar 98 berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil validasi praktisi pendidikan untuk media dan materi pembelajaran berbasis blog sebesar 99 berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil validasi ahli media pembelajaran untuk media pembelajaran berbasis blog sebesar 100 berada pada kualifikasi sangat baik; (2) kelayakan media blog pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa pada saat ujicoba terbatas aspek materi dan penyajian menunjukkan respon negatif dengan frekuensi persentase total 75%, meningkat menjadi 100% saat ujicoba lapangan setelah revisi; (3) keefektifan pembelajaran baik yang diindikasikan oleh ketuntasan hasil belajar pemahaman konsep pada materi menulis teks anekdot maupun keterampilan menulis terlampaui dengan nilai ≥ 75 , hasil belajar siswa telah melampaui KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 83,4. Pengembangan media blog pembelajaran menulis teks anekdot memiliki kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan kategori baik. Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis blog sebagai media penyampai pesan dalam pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri untuk mengatasi salah satu permasalahan mengajar.

Kata kunci: *pembelajaran menulis, media blog, teks anekdot*

ABSTRACT

This research aims to produce of blog-based media development in learning anecdote text writing with X class replication. The research method used is the research development method which is ASSURE development design. Data analysis is using problem test, instrument and questionnaire. The results of media development research stated that blog-based learning media developed is appropriate. The results of development research show 1) The feasibility of developing a blog media learning design, the results of material expert validation for learning materials based on blogs of 98 are

in excellent qualifications. The results of validation of educational practitioners for media and blog-based learning materials of 99 are in excellent qualifications. The results of validation of media learning experts for blog-based learning media of 100 are in excellent qualifications; 2) The feasibility of the media of the learning blog by the teacher shows that at the time of the limited trial of the material aspect and presentation showed a negative response with the frequency of the total percentage of 75%, increasing to 100% during trial after revision; 3) The effectiveness of learning both indicated by the completeness of the learning result of concept comprehension on anecdotal text writing material as well as writing skill is exceeded with value ≥ 75 , student learning outcomes have exceeded KKM with 100% completeness percentage with mean score 83,4. The development of a learning blog media writing anecdotal text has the feasibility, practicality, and effectiveness. Based on the research findings, it is concluded that the development of blog-based learning media as a medium in learning can be studied independently to overcome one of the teaching problems.

Keywords: *writing lesson, media blog, anecdotal text*

A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa untuk bisa mempelajari sesuatu dengan efektif dan efisien dalam menganalisis sumber belajar. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajara dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai. Dengan menguasai keterampilan tersebut, seseorang dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dengan tepat. Namun, pada kenyataannya keterampilan tersebut sulit dikuasai. Bahkan, sebuah survey terhadap guru bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa pelajaran bahasa Indonesia yang paling tidak dikuasai oleh guru dan siswa adalah pembelajaran menulis.

Media pembelajara sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik. Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Sebagai fasilitator, guru berperan menciptakan kondisi belajar yang kreatif, aktif, inovatif, serta edukatif. Fasilitas ini dapat berupa perangkat belajar atau bahan ajar berupa audio visual, film, televisi, komputer, dan internet. Perkembangan media pembelajaran berlangsung secara cepat dan membentuk budaya baru. Ciri yang mendominasi adalah munculnya kreatifitas dan inovatif. Peserta didik secara langsung terlibat dalam kegiatan meliputi melihat, mendengar, merasakan, dan bereksplorasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia, sepatutnya diarahkan untuk menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks menjadi sangat penting untuk diterapkan di sekolah-sekolah karena pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks berdasarkan atas empat prinsip yang mungkin sering terabaikan. Prinsip-prinsip itu meliputi (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan itu mencerminkan ide,

sikap, nilai, dan ideologi penggunanya, dan (4) bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia (Kemendikbud, 2013).

Kesulitan siswa dalam belajar dapat disebabkan oleh siswa itu sendiri ataupun oleh guru yang bersangkutan. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di tingkat SMA masih bersifat elementer, oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih menarik motivasi siswa, lebih kreatif, lebih inovatif, dan menarik minat siswa jika penyampaiannya lebih menarik dengan memanfaatkan fasilitas sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan media berbasis *web* bagi siswa kelas X. Media pembelajaran menulis teks anekdot ini berbentuk *blog* pembelajaran dengan materi atau bahan ajar yang dikemas dengan inovatif dan kreatif untuk mendukung bahan ajar sehingga dapat menciptakan variasi belajar dalam mencari sumber belajar.

Permasalahan dalam penelitian, yaitu (1) bagaimana pengembangan desain pembelajaran berbasis media *blog* pada menulis teks anekdot, (2) bagaimana pengembangan media berbasis *blog* pada pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X, dan (3) bagaimana keefektifan penggunaan media berbasis *blog* pada menulis teks anekdot dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian secara umum adalah “Mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis media *blog* dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa” Adapun tujuan penelitian secara khusus (1) mengembangkan desain pembelajaran media berbasis *blog* menulis teks anekdot, (2) mengembangkan pelaksanaan pembelajaran dengan media berbasis *blog* pada materi teks anekdot bagi siswa kelas X, dan (3) mengkaji atau menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *blog* pada menulis teks anekdot dalam proses pembelajaran.

B. LANDASAN TEORI

1. Prinsip Kegiatan Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat terjadi sebagai gabungan dari internal peserta didik ataupun dari stimulus luar antara guru, teman, orang tua, dan lingkungan. Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan kedua stimulus tersebut dengan memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi sebuah kompetensi. Guru juga menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kombinasi dan tingkat capaian yang berbeda tergantung dari sifat muatan yang dipelajari

Sesuai dengan Permendikbud No.81A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, prinsip-prinsip kegiatan pembelajaran adalah berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media juga bisa berupa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah (Arsyad, 2011). Tanpa media, komunikasi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan optimal. Gagne (1998) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa belajar.

Rivai (2011) mengungkapkan istilah media dikaitkan dengan teknologi. Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran dan pengajaran, maka teknologi merupakan sebuah proses terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan, organisasi, dan pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan yang terdapat di dalam situasi belajar yang disengaja dan memiliki tujuan.

Taksonomi Leshin (dalam Arsyad, 2011) menguraikan jenis-jenis media pembelajaran dalam lima bentuk, yaitu; (1) media berbasis manusia, diantaranya guru, instruktur, tutor, main peran, dan kegiatan kelompok; (2) media berbasis cetakan, diantaranya buku penuntun, buku kerja, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual, diantaranya grafik, charts, peta, gambar, transparansi, dan film berbingkai atau slide; (4) media berbasis audio-visual, diantaranya video, film, slide bersama tape dan televisi; (5) media berbasis komputer, berupa pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

3. Media Pembelajaran *Web* Berbasis Media *Blog*

Bahan belajar yang dirancang adalah bahan yang dengan sengaja disiapkan untuk keperluan belajar. Ditinjau dari sisi fungsinya, bahan ajar yang dirancang dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Sedangkan ditinjau dari media, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak, audio, video, televisi, multimedia, dan web.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan: (1) dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas; (2) proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa; (3) pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing; (4) lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa; (5) adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran; dan (6) pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik peserta didik; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik secara online.

4. Model Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Web*

Pembelajaran berbasis web merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Pengembangan desain pembelajaran untuk web dirancang sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat online tersebut dapat berjalan dengan efektif. Ada tiga elemen pokok yang harus ada dalam desain model pembelajaran berbasis web, yaitu *learning tasks*, *learning resources*, dan *learning supports*. *Learning tasks* mencakup aktivitas, masalah, interaksi untuk melibatkan peserta didik. *Learning resources* memuat konten, informasi dan sumber-sumber yang dapat diakses oleh peserta didik. *Learning supports* terkait dengan petunjuk belajar, motivasi, umpan balik, dan kemudahan akses bagi peserta didik.

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan situs (*website*) yang biasa diakses melalui jaringan internet. Sukartawi (2003) menyebutkan bahwa dalam model pembelajaran berbasis web harus memiliki tahap-tahap meliputi: analisis kebutuhan, rancangan instruksional, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap awal yang perlu dipertimbangkan adalah apakah pembelajaran berbasis web memang diperlukan. Hal tersebut harus disesuaikan dengan

karakteristik dan kondisi lembaga pendidikan. Rancangan instruksional meliputi aspek konten, analisis peserta didik, dan analisis komponen pembelajaran lainnya. Pelaksanaan merupakan realisasi penggunaan program yang telah dihasilkan dan menganalisis kelemahan-kelemahan yang terjadi. Evaluasi diperlukan dalam bentuk tes untuk menguji efektivitas.

Menurut Gerlach (dalam Sanjaya, 2006) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau menambah keterampilan.

5. Teks Anekdote dalam Pembelajaran

Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian sebenarnya. Teks anekdot adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur pembaca. Teks anekdot merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi pada masyarakat, yang menjadi partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Teks anekdot memiliki struktur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Kemendikbud, 2013:111).

Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan menguji teori. Menurut Sugiono (2009:1) metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data dengan kegunaan tertentu. Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis blog pada materi teks anekdot. Rancangan penelitian dan pengembangan mengacu pada percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory. Menurut Borg dan Gall (dalam Sukamdinata, 2008). Dalam penelitian pengembangan ini peneliti akan menggunakan desain pengembangan *ASSURE*. Rancangan pembelajaran desain *ASSURE* digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MIA SMA Negeri 8 Samarinda dengan menggunakan media berbasis *blog*.

C. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research and Development (R&D)*, yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Pengembangan bahan ajar berbasis media *blog* pada materi teks anekdot untuk SMA mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiono (2008) bahwa Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Maka penggunaan metode R&D sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Peneliti mengambil beberapa langkah penelitian pengembangan kemudian memadukannya dengan konsep desain pengembangan *ASSURE*. Keenam langkah tersebut merupakan langkah-langkah pengembangan yaitu (a) analisis pembelajar (*analyze learners*), gambaran dari kelas keseluruhan, jenis pengetahuan dan keterampilan, serta gambaran prioritas gaya belajar masing-masing peserta didik; (b) objek tujuan (*state objectives*), gambaran dari apa yang peserta didik harapkan dari hasil pembelajaran *audience, behavior, condition, dan degree*; (c) memilih metode, media dan materi (*selec methods, media and materials*), membangun jembatan antara peserta didik dan tujuan rencana sistematis untuk menggunakan media dan materi; (d) memanfaatkan media dan materi (*utilize media and materials*), pendidik akan menerapkan media dan materi; (e) peserta didik memerlukan partisipasi (*requine learner participation*), partisipasi peserta didik belajar secara aktif; (f) evaluasi dan revisi (*evaluation and revisi*), pendidik yang baik harus benar-benar dapat merefleksikan pelajaran, mengetahui tujuan, menguasai strategi pembelajaran, menguasai materi pembelajaran dan melakukan penilaian serta dapat menentukan apakah unsur-unsur dari pembelajaran tersebut efektif.

Untuk menjawab masalah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini maka data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif mencakup rata-rata, skor maksimal, skor minimal dan persentase. Suatu indikator dikatakan tuntas apabila paling sedikit 75% siswa mencapai indikator.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah, pencermatan terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X (program wajib) dilakukan dengan saksama. Setelah itu, penentuan indikator dan tujuan pembelajaran dilakukan sebagai dasar pengembangan bahan ajar. Pada rancangan indikator dan tujuan pembelajaran, pengumpulan informasi yang terkait materi ajar dilakukan dengan mencermati buku paket *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik SMA/SMK Kelas X* terbitan Kemdikbud dan buku *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA Kelas X* karangan Ika Setyaningsih dan Meita Sandra Santhi. Tujuan pengumpulan materi ajar agar materi ajar secara menyeluruh dapat diketahui. Hasil dari pengumpulan materi ajar tersebut dipilah-pilah. Materi ajar yang relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran, dijadikan bahan dalam pengembangan desain produk berupa bahan ajar berbasis teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA

Kelayakan media berbasis blog pembelajaran menulis teks anekdot dinilai dari hasil validasi oleh tim ahli dan hasil telaah guru serta respon siswa pada tahap uji coba produk. Hasil validasi akhir dilakukan oleh tim ahli. Hasil validasi penilaian kelayakan pengembangan media *blog* pembelajaran menulis teks anekdot pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa pengembangan media telah menunjukkan hasil yang signifikan, dengan nilai kelayakan (%) berdasarkan teknik analisis data. Berikut merupakan rincian nilai kualitatif tiap komponen penilaian media *blog*.

Tabel 4.1 Rincian nilai kualitatif tiap komponen penilaian media pada uji coba terbatas

No.	Komponen Penilaian	Persentase kelayakan	Penilaian media
1.	Materi/ isi	85,83	Sangat layak

2.	Tampilan visual	80,55	layak
3.	Penyajian	87,5	Sangat layak
4.	Kemanfaatan	88,89	Sangat layak

(Sumber: Data Primer Tahun 2017)

Nilai kelayakan (%) pada uji coba terbatas diperoleh nilai 85,70% dengan kategori sangat layak. Penilaian kelayakan pengembangan media *blog* pembelajaran menulis teks anekdot pada uji coba lapangan menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan dengan rincian nilai kualitatif tiap komponen penilaian media *blog* sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rincian nilai kualitatif tiap komponen penilaian media pada uji coba Lapangan

No.	Komponen Penilaian	Persentase kelayakan	Penilaian media
1.	Materi/ isi	100	Sangat layak
2.	Tampilan visual	97,5	Sangat layak
3.	Penyajian	100	Sangat layak
4.	Kemanfaatan	100	Sangat layak

(Sumber: Data Primer Tahun 2017)

Dari hasil validasi ahli media, materi, dan praktisi kependidikan diperoleh nilai kelayakan (%) pada uji coba lapangan diperoleh nilai 99% dengan kategori sangat layak artinya pengembangan media pembelajaran yang digunakan sudah sangat layak. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila pada tahap penerapan menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan untuk membuktikan bahwa media *blog* pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Penentuan keefektifan pengembangan media *blog* pembelajaran menulis teks anekdot ditentukan dengan nilai tes kompetensi dengan nilai tes yang memenuhi standar nilai KKM yakni sebesar 75. Lembar instrumen dan latihan soal digunakan untuk mengetahui bagaimana karakteristik media berbasis *blog* pembelajaran menulis teks anekdot. Instrumen dan latihan soal diberikan ketika media yang dibuat peneliti diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil sejumlah 15 siswa yang terdiri dari siswa X-MIA 1 dan X-MIA 2 yang diambil secara acak.

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Penilaian Tes Kompetensi pada Uji Coba Terbatas

No.	Uraian	Hasil
1.	Nilai tertinggi	95
2.	Nilai terendah	75
3.	Nilai rata – rata kelas	82
4.	Jumlah siswa yang tuntas	15
5.	Jumlah siswa yang belum tuntas	0
6.	Jumlah seluruh siswa	15
7.	Persentase ketuntasan	100%

(Sumber: Data Primer Tahun 2017)

Uji coba lapangan diikuti 34 siswa. Instrumen dan latihan soal diberikan ketika media yang dibuat peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X-MIA 3. Dari hasil uji coba ini akan diambil data dari ranah kognitif (pengetahuan). Pada ranah kognitif ini data berasal dari tes hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran menulis teks anekdot berbasis *blog*.

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Soal Tes Kompetensi pada Uji Coba Lapangan

No.	Uraian	Hasil
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	75
3.	Nilai rata – rata kelas	83,4
4.	Jumlah siswa yang tuntas	34
5.	Jumlah siswa yang belum tuntas	0
6.	Jumlah seluruh siswa	34
7.	Persentase ketuntasan	100%

(Sumber: Data Primer Tahun 2017)

Tahap penerapan seluruh siswa pada uji coba lapangan telah memenuhi standar nilai di atas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media blog mampu mengefektifkan pembelajaran menulis teks anekdot. Hal ini berarti bahwa media berbasis blog ini cukup positif untuk dipakai dalam pembelajaran.

2. Pembahasan

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini mengalami kemajuan pesat. Dari beragamnya kemampuan individual yang menyerap informasi, penyedia informasi dituntut untuk mampu menyediakan layanan yang bervariasi dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta ditemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menyadari pentingnya menulis bagi kemampuan kognitif maupun afektif siswa, sangat diperlukan peran serta media dalam menggiatkan minat menulis siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Papert (dalam Zagal & Bruckman, 2011) dalam konteks pembelajaran, selain efek yang terkait dengan pembelajaran berbasis catatan kertas, *blogging* menawarkan kemungkinan untuk belajar kolaboratif dengan memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan satu sama lain. Selain itu, peserta didik dituntut lebih aktif mendapatkan keragaman perspektif dan berinteraksi dengan satu lain dalam cara yang konstruktif. Personal belum dipublikasikan sifat blog sejalan dengan gagasan bahwa orang belajar lebih baik melalui pembangunan pribadi yang bermakna artefak dan berbagi dengan orang lain.

Keunggulan desain produk hasil pengembangan bahan ajar dinyatakan valid oleh Drs. Imam Budi Utomo, M. Hum (Ahli Materi), Drs. Syafruddin Pernyata, M. Hum (Pakar Pendidikan), dan Zulkifli, S. Kom., M. TI (Ahli Media). Contoh hasil perbaikan terhadap bahan ajar dalam media blog yang dilakukan oleh ahli materi ada tiga kekurangan, yakni; 1) materi ajar “Membandingkan Teks Anekdote”, “Menganalisis Teks Anekdote”, dan Mengevaluasi Teks Anekdote” perlu dipertegas tentang hal apa yang akan dibahas. Dengan demikian, materi ajar disajikan akan lebih khusus. Revisinya yaitu: materi ajar “Membandingkan Dua Teks Anekdote”, “Menganalisis Struktur Teks Anekdote”, dan Mengevaluasi Kaidah Bahasa Teks Anekdote”; 2) ada kalimat yang maknanya kurang

logis dan atau kurang tepat; 3) penyajian hasil menyunting kurang tepat karena disajikan dalam bentuk uraian semestinya disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil perbaikan terhadap bahan ajar yang dilakukan oleh pakar kependidikan ada satu kekurangan, yakni; Materi ajar “Memahami Struktur dan Kaidah Teks Anekdote” perlu dipecah menjadi dua materi ajar yaitu “Memahami Struktur Teks Anekdote” dan “Memahami Kaidah Bahasa Teks Anekdote”. Dengan demikian, materi ajar disajikan akan lebih khusus. Hasil perbaikan terhadap bahan ajar yang dilakukan oleh ahli media, ada empat kekurangan, yakni; 1) pemilihan tema bacaan “Beras Warisan Sang Isteri” tidak tepat atau kurang mendidik. Hal ini juga menjadi temuan tim uji ahli; 2) struktur isi teks anekdot ada yang kurang lengkap sehingga teks anekdot perlu diadaptasi agar struktur isi teksnya lengkap; 3) tidak ada animasi dan gambar yang mendukung media blog; 4) menyediakan mata rantai (*link*) untuk siswa. Revisinya yaitu animasi atau gambar yang mendukung media blog yang disajikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas X, menyediakan mata rantai (*link*) untuk siswa, agar ada interaksi terhadap materi atau artikel yang disajikan.

Berdasarkan hasil uji ahli dan uji lapangan yang telah dilakukan, dengan mengisi kuesioner. Ternyata, hasil kuesioner secara umum menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teks anekdot dikategorikan *baik/ layak*. Dokumen dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh tim uji ahli dan tim uji lapangan dicermati dengan saksama. Hasil pencermatan ini dijadikan dasar untuk merevisi bahan ajar dalam media baik strukturnya maupun kaidah bahasanya.

Dalam uraian tentang proses pembelajaran menulis teks anekdot bahasa Indonesia menggunakan media blog melibatkan guru dan siswa. Observasi dilaksanakan terhadap kegiatan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot selama delapan pekan (12 kali pertemuan) berturut-turut dengan menggunakan media berbasis *blog*, pada umumnya siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, hanya ada beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang mendapatkan perhatian dari siswa.

Pertama, pada kegiatan belajar mengajar tahap awal, siswa mengalami kesulitan dalam memafaatkan media. Karena keterbatasan aplikasi pada telepon seluler android yang dimiliki dan kuota yang dimiliki oleh sebagian siswa. Sementara jaringan internet sekolah memiliki keterbatasan jangkauan. Selain itu, banyak siswa yang tidak memahami fungsi media blog dengan baik. Hal ini yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal.

Kedua, sebagian besar siswa tidak bersikap kritis untuk mengkonversi materi menulis teks bacaan dalam kegiatan belajar mandiri. Dalam kegiatan ini, pada umumnya hanya beberapa siswa saja yang kritis dan aktif dalam menyimak, menganalisis bacaan, dan mengkonversi tugas yang diberikan sedangkan yang lainnya terlihat tidak terlalu antusias. Kejadian seperti ini berlangsung pada kegiatan pembelajaran pertama saja, sedangkan pada kegiatan pembelajaran kedua dan ketiga siswa sudah menunjukkan sikap yang kritis karena guru selalu berusaha untuk memberikan motivasi agar seluruh siswa terlibat dalam kegiatan belajar mandiri serta mempunyai sikap yang kritis terhadap materi yang disajikan dalam media *blog* tersebut.

Ketiga, siswa tidak berani meminta bimbingan atau arahan secara langsung kepada guru apabila menemukan masalah yang berhubungan dengan penugasan menggunakan media blog yang disajikan. Mereka lebih memilih minta bantuan pada teman yang dirasa memiliki kemampuan baik dalam hal teknologi. Sebelum memberikan penugasan, guru telah membina beberapa siswa yang pintar dalam hal ilmu teknologi berkaitan dengan

penugasan pemanfaatan media *blog*. Sehingga saat pemberian tugas yang mengharuskan mereka menggunakan aplikasi media blog tersebut dengan baik. Setelah diberikan tugas mandiri, terlihat siswa sudah mulai berani untuk meminta bimbingan kepada guru dan teman sejawatnya dengan cara bertanya secara langsung ketika kegiatan kerja mandiri berlangsung. Bahkan model media *blog* yang digunakan oleh sebagian siswa menunjukkan kreativitas tampilan. Hasil observasi terhadap kegiatan siswa yang lainnya pada umumnya sudah menunjukkan kegiatan sesuai dengan yang diharapkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran menggunakan pengembangan media blog pembelajaran menulis teks anekdot.

Penentuan keefektifan pengembangan media blog pembelajaran menulis teks anekdot ditentukan dengan nilai tes kompetensi dengan nilai tes yang memenuhi standar nilai KKM yakni sebesar 75. Dari data diperoleh hasil ketuntasan 100% dengan nilai kompetensi rata-rata 82, siswa yang mencapai nilai 90 ada 25%, yang mencapai nilai 80 ada 25%, dan yang mencapai nilai minimal 75 ada 50%. Hasil data dianggap melampaui nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) ≥ 75 . Selanjutnya pada uji coba lapangan, diuji cobakan pada kelas X-MIA 3 dengan sejumlah 35 siswa, hasil ketuntasan menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 100%, adapun nilai di bawah KKM tidak ada, siswa yang mencapai nilai 90-100 ada 35%, siswa yang mencapai nilai 80-85 ada 35%, siswa yang mencapai nilai 75 ada 30%. Hal ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan positif. Dari data diperoleh rata-rata hasil belajar kompetensi siswa 83,4 artinya hasil belajar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal yang ditetapkan oleh. Pada tahap penerapan seluruh siswa memenuhi standar nilai di atas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media blog mampu mengefektifkan pembelajaran menulis teks anekdot. Hal ini berarti bahwa media berbasis blog ini cukup positif untuk dipakai dalam pembelajaran.

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan menuntun untuk belajar lebih baik (Suyanto, 2005). Pemilihan blog sebagai media pembelajaran didasarkan atas beberapa faktor antara lain: (1) blog menjadi populer karena relatif murah dalam pengelolaan, mudah untuk mengembangkan dan mudah digunakan; (2) blog dapat dengan mudah digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, di mana setiap siswa secara mandiri mengerjakan tugasnya masing-masing; (3) blog memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan posting yang diurutkan atas kronologis terbalik (*posting* terbaru berada paling atas); 4) tugas individu dapat dialokasikan oleh guru atau dinegosiasikan dalam kelompok; 5) dapat ditambahkan teks, gambar grafis, link informasi dengan situs lain yang relevan, dan data lainnya; dan (6) penulis dapat melakukan *editing* pada *post* setiap saat dan memungkinkan pembaca untuk meninggalkan komentar untuk *posting* asli dan saling berkomentar satu sama lain.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan yang didapat dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media berbasis blog pembelajaran teks anekdot sudah memenuhi standar setelah divalidasi melalui uji ahli, dan lapangan. Nilai rata-rata kelayakan media 85,11 dengan kriteria kualitatif *sangat layak/sangat baik*,
2. Pelaksanaan pengembangan media berbasis blog pembelajaran menulis teks anekdot dari segi kelayakan media dengan aspek materi, tampilan visual, penyajian, dan

kemanfaatan sudah memenuhi standar setelah divalidasi melalui uji ahli, dan uji lapangan dengan kategori *sangat layak* dengan nilai persentase sebesar 99. Media berbasis blog yang dihasilkan mampu mengefektifkan pembelajaran.

3. Efektifitas pengembangan media *blog* pembelajaran menulis teks anekdot dikategorikan *sangat layak/sangat baik*. Dengan nilai kompetensi rata-rata 83,4 dengan persentase 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiding, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Rafika Aditama.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedubes AS.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damayanti, N. K. A., Martha, I. N., Gunatama, G., & Hum, M. (2014). *Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Berpendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Siswa Kelas X Tata Kecantikan Kulit 1 Di SMK Negeri 2 Singaraja*. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Depdiknas. 2006. *Peraturan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia no. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., and Wager, W. W. (1998). *Principles Of Instructional design*. ORLANDO: Holt, Rinehart, and Winston, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bnadung: Citra aditya Bakti.
- Huette, S. 2006. *Blogs in Education*. Universiti of Oregon. Tersedia pada <http://tep.uoregon.edu/shared/blogswikispodcasts/BlogsInEducation.pdf> diakses pada tanggal 5 Juli 2017.
- Joshi, M., Chugh, R. 2009. *New Paradigm In The Teaching and Learning Of Accounting. Use Education Blogs For Reflective Thinking International Journal Of Education and Development Using Information and Communication Tecnology*. <https://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/> diakses tanggal 1 Maret 2017.

- Kardi, S. 2002. *Mengembangkan tes hasil belajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kurniawati. 2009. Tesis "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan pendekatan Tematis*". Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Laurahasiel. 2009. "*Multimedia dalam pembelajaran*". <http://laurahasiel.wordpress.com/2009/06/19/Multimedia-Dalam-Pembelajaran/> diakses tanggal 23 Mei 2017.
- Lu'mu Tasri. 2011. Jurnal Penelitian Pengembangan "*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*" Malang: Universitas Negeri Malang. http://www.academia.edu/8317096/Lumu_Tasri_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Web Diakses tanggal 27 Desember 2016.
- Mahendra, I Gede Jaka. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog pada mata pelajaran Teknologi Informatika dan Komunikasi kelas VII SMP 1 Sukasada*. Jurnal. Tersedia pada <https://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/idex.php/jurnal-tp/article/download/287/182/1/Sm-pdf> diakses tanggal 1 Maret 2017.
- Munandar, A. H. 2016. *Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote pada Siswa SMA Kelas X* (Doctoral dissertation, UNY).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran.
- Permendiknas Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Politeknik Telkom. 2012. *Pelatihan penulisan blog wordpress*. Tersedia pada <http://ppm.politekniktelkom.ac.id/GGMI/materi/Blog.pdf> diakses pada tanggal 22 Juni 2017.
- Pujawan. 2014. *Pengembangan Bahan ajar Berbasis Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Semarang*. Program Studi Pendidikan Bahasa Program Pascasarjana. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.
- Rivai, A. D. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, A.S. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, H. W. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Santyasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan*. Modul. Makalah disajikan dalam pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK tanggal 12–14 Januari 2009. Di kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- Smaldino, S. E, Lowther, D.L & Russel, J. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. 2011. *Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pesan Dalam Program Kaset Audio*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suyanto, A. H. 2005. *Mengenal e-learning*. Tersedia pada <http://jurnalkomputer.com/attachments/007mengenal%20e-learning.pdf> diakses tanggal 28 juni 2017.
- Suyanto. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa Group.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.

